JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD™

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 4
STRANGLEHOLD 4

В РОЛЯХ 5
ЧОУ ЮН-ФАТ 5
КАПИТАН ЭД ЛИ 6
ДЖЕРРИ ЙИН 6
ДЖЕЙМС ВОНГ 7
ДАПАНГ 7
ДЕЙМОН ЗАХАРОВ 8
ВЛАДИМИР ЗАХАРОВ 8
ЮН ГИ 9
ТИ ЛОК 9
БИЛЛИ ВОНГ 10
ТЕКО 10

БАНДЫ 11
КОГОТЬ ДРАКОНА 11
ЗОЛОТАЯ ТРОСТЬ 11
СИНДИКАТ ЗАХАРОВА 11
ИМПЕРСКИЕ ДЕВЯТКИ 11

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ 12

ГЛАВНОЕ МЕНЮ 14
НОВАЯ ИГРА 14
ПРОДОЛЖИТЬ 14
ГЛАВЫ 14
ОНЛАЙН 14
БОНУСЫ 14
НАСТРОЙКИ 14
ДОПОЛНИТЕЛЬНО 14

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 15
АПТЕЧКИ 15
БУМАЖНЫЕ ЖУРАВЛИКИ 15
ГИТАРНЫЕ ЧЕХЛЫ 15
ВЗРЫВЧАТКА 15
ЗВЕЗДЫ 15

ИНТЕРФЕЙС 16

ЭНЕРГИЯ ТЕКИЛЫ 18

НА ЗАДАНИИ 19
СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН 19
МАГАЗИН БОНУСОВ 19
ПРОТИВОСТОЯНИЯ 19

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МИРОМ 20
ПРИЕМЫ ТЕКИЛЫ 20
СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО 22

ОРУЖИЕ 24

СЕТЕВАЯ ИГРА 26
СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ И ПОДКЛЮЧЕНИЕ 26

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 27

ВСТУПЛЕНИЕ

В 1992 году фильм «Круто сваренные», снятый гонконгским режиссером Джоном Ву, установил новую планку качества для кинобоевиков. Stranglehold – продолжение истории об инспекторе Текиле, которого сыграл Чоу Юн-Фатом. Игра вновь свела вместе режиссера и его «фирменного» актера. Stranglehold точно передает взрывную динамику, присущую картинам Джона Ву, сочетая его излюбленный «балет с пулями» в замедленном действии, мощнейшие спецэффекты, неожиданные перестрелки, полеты белых голубей и сюжет, рассказывающий о верности, предательстве и самопожертвовании, – и это происходит в мире, где можно уничтожить все, что угодно.

Команда разработчиков Stranglehold благодарит Джона Ву, чей режиссерский опыт, вдохновение и творческое чутье были незаменимыми в ходе создания игры.

Отдельная благодарность – Чоу Юн-Фату, создавшему одного из самых ярких героев в истории кинобоевиков.

STRANGLEHOLD

«Коготь дракона», один из сильнейших кланов среди гонконгских «Триад», находится под угрозой: новая банда решила прибрать к рукам бизнес г-на Джеймса Вонга, которым тот владеет уже почти 30 лет. Используя свои связи в гонконгской полиции, Вонг обращается за помощью к закаленному ветерану – инспектору «Текиле» Йену, – чтобы тот вернул ему похищенных внучку и дочь.

Текила, любитель нестандартных способов решения проблем, слишком хорошо помнит, чем закончилось его прошлое столкновение с Вонгом. Ему предстоит пройти с боем по переулкам Ковлуна и крышам небоскребов Чикаго, ввязавшись в кровавую войну за контроль над продажей героина в Гонконге.



В РОЛЯХ

ЧОУ ЮН-ФАТ

Текила Йен – ветеран гонконгской полиции, серьезный подход к уничтожению преступников принес ему известность и славу как среди блюстителей порядка, так и в криминальном мире. Его методы нарушают принятые нормы и нередко зависят от обстоятельств, однако один факт неизменен: Текила Йен всегда выполняет задание. Разумеется, полагаясь на инстинкты и импровизацию при раскрытии дел, он нажил немало врагов. Однако сам Текила считает своих врагов, будь то полицейские или кто-либо еще, всего лишь последствиями своей эффективной работы.

Текила носит два пистолета и обычно стреляет с двух рук для максимальной пользы, однако без труда обращается со всеми видами огнестрельного оружия, от автоматов до тяжелых пулеметов и гранатометов. Он хладнокровен, его рука не дрожит, прицел всегда точен. Его фирменный боевой стиль получил название «балет с пистолетами» – Текила сочетает прыжки в воздухе со скольжением по столам и другими необычными приемами, которые основаны на использовании подручных объектов (например, бег по лестничным перилам и раскачивание на люстре).

Текила наделен почти кошачьими рефлексами и всегда точно знает, где находится его противник. Его скорость и ловкость часто создают иллюзию, которую он сам называет «Время Текилы» – способность реагировать на события с такой быстротой, что кажется, будто враги замедлили темп. Его богатый опыт помогает ему лучше понять ход мыслей преступников, а «гуан-си», то бишь связи, открывают ему места, недоступные другим полицейским.



В РОЛЯХ

КАПИТАН ЭД ЛИ



Сказать, что капитан Эд Ли всегда действует «по учебнику», – значит недооценить степень влияния правил на его работу. Скорее, сам Ли является идеальным сводом законов: от бакенбардов, которые ни разу не опускались ниже середины уха, и лишенного эмоций голоса до вечно сияющих ботинок.

По мнению капитана, неукоснительное следование правилам является залогом эффективной работы полиции и опорой для борьбы с преступниками. Ли всегда настроен серьезно и почти не улыбается, поскольку самоуспокоенность считает первым признаком лени. Многие офицеры считают его методы чрезмерными, но относятся к Ли с уважением, не демонстрируя, впрочем, это в открытую. Ли обладает потрясающей способностью отсекать все личное в работе с коллегами. Он может без колебаний понизить в звании или даже уволить сотрудника, с которым его связывали годы работы.

ДЖЕРРИ ЙИН



Будучи членом секретного отряда гонконгской полиции по борьбе с наркоторговлей, Джерри обладает обостренным чувством долга. Однако при этом для него не существует четкой границы между правильными и ошибочными поступками. Джерри считает, что выполнение профессионального долга, в чем бы он ни заключался, является единственно важной целью. Понятия «добра» и «зла» – не более чем условности, призванные сбить с толку и мешающие выполнить задачу.

Джерри приобрел столь аморальные взгляды за годы работы под прикрытием, где ему не раз приходилось переступать черту между «добром» и «злом». Со временем он перестал видеть разницу и стал смотреть на мир с равнодушием. Джерри редко смотрит в глаза собеседнику – признак не столько недоверия, сколько безразличия и непомерной «крутизны». Несмотря на легкую отчужденность, Джерри, тем не менее, завоевывает доверие тех, кто его окружает.

В РОЛЯХ

ДЖЕЙМС ВОНГ



Джеймс Вонг – выходец из влиятельной гонконгской семьи, чей род восходит к династии Мин. В то время многие Вонги были военными и командовали отдельными частями китайского флота. Некоторые члены семьи занимали сравнительно престижные посты в правительстве, в основном в судебной сфере. Также среди Вонгов были врачи и учителя.

Сегодня Джеймс Вонг руководит компанией «Грузоперевозки Вонга» – весьма уважаемой фирмой в Гонконге, где работают уже несколько поколений семьи. Вонг ведет скрытный образ жизни и редко появляется на публике. Его знают в основном по репутации, которая внушает одновременно страх и уважение. Разумеется, его нелюбовь к всеобщему вниманию связана с многочисленными преступными сделками, в которых увязло его предприятие: продажа наркотиков, контрабанда оружием, азартные игры. Вонг контролирует эту часть бизнеса как глава клана «Коготь дракона»; грузоперевозки – не более чем прикрытие. Вонг упрям, решителен и никогда не признает своих ошибок.

ДАПАНГ



Дапанг – личный телохранитель Джеймса Вонга. Он – настоящий индивидуалист, и его гневный характер формировался с самого раннего детства, которое прошло в жестоких условиях тайваньских «потогонных заводов». Эту ярость он без колебаний обрушивает на врагов. Дапанг предпочитает действия разговорам и говорит лишь тогда, когда к нему обращаются напрямую. Вонга и Дапанга связывает взаимное уважение. Джеймс Вонг считает своего телохранителя полноправным членом семьи – это чувство усилилось после гибели его сына Джонни.

Дапанг предан Вонгу беззаветно. Тем самым он старается отблагодарить Джеймса за то, что он дал ему новую жизнь. Дапанг использует в своей работе все навыки, полученные им в бытность борцом сумо. Он считает себя идеальным хищником и, чтобы совершенствовать свои боевые таланты, ходит на охоту с луком, поскольку так сложнее и потому что «пушки – рабочий инструмент».

В РОЛЯХ

ДЕЙМОН ЗАХАРОВ



Момент взросления Деймона Захарова совпал с периодом, когда СССР в одночасье превратился из могущественной державы в страну третьего мира. Эта эпоха нанесла жестокий удар по гордости приверженцев социализма, к которым относил себя и Деймон.

Деймон стремится забыть о своем советском прошлом, однако старые привычки постоянно дают себя знать. Он руководит своей организацией в жесткой манере, более привычной для бывшего советского военного, нежели утонченного человека, коим он хочет казаться. Его навыки владения оружием и приемами рукопашного боя значительно превосходят познания в вине и искусстве.

Помимо внушительной коллекции предметов искусства, гордость Деймона – позолоченный пистолет «Матадор» из редкой коллекционной серии. Захаров обладает невероятно высоким болевым порогом, с которым может сравниться разве его страсть к нанесению увечий людям. Он на удивление ловок. Любит бить кулаками, чувствовать, как под ударами хрустят кости и шатаются зубы, но всячески сдерживает эти порывы, поскольку они противоречат созданному им образу хладнокровного, утонченного интеллигента.

ВЛАДИМИР ЗАХАРОВ



Владимир Захаров вырос на Украине в эпоху развала Советского Союза и быстро приспособился к окружавшему его хаосу. С младых лет он втянулся в преступную жизнь Одессы и ее окрестностей. К 14 годам Владимир неплохо зарабатывал, будучи уличным бойцом в составе сразу нескольких банд. В отличие от брата Деймона, Владимир Захаров не стыдится своего советского прошлого. Впрочем, столь трепетная любовь к родным корням не имеет ничего общего с гордостью – это лишь противовес стремлению Деймона забыть об СССР.

Владимир частенько обращается к брату на русском языке, что, к его вящему удовольствию, доводит Деймона до бешенства. Нехватку ума Владимир восполняет грубой силой. Он предпочитает побеждать в спорах не убеждением, а угрозами пролить кровь и переломать кости. Он – жестокий, неотесанный чурбан и доволен этим, что злит Деймона еще сильнее. Влад легко настраивает против себя даже самых уравновешенных людей, поэтому ношение нательной брони «на всякий случай» вошло для него в привычку.

ЮН ГИ



Юн Ги родился и вырос в семье бедняков из рыбацкой деревни. До трех лет его воспитывала мать-одиночка, страдавшая от пристрастия к опиуму. Позже его взяли к себе бабушка с дедушкой. Перипетии жизни в трущобах Ковлуна определили характер Ги. Он начал воровать в 5 лет – исключительно для того, чтобы выжить. Сейчас ему 34, однако он по-прежнему считает, что преступления – единственный способ выжить.

С 18 лет каждый прожитый день он считает своеобразным «бонусом» и намерен использовать это время по полной. Странные взгляды Юна на жизнь определили стиль поведения его банды «Золотая трость », чьи бойцы всегда готовы пойти на смертельный риск. Юн всем своим видом источает уверенность и выглядит человеком, который полностью реализовал себя в жизни. Он считает себя местной знаменитостью. С помощью «грязных» денег Ги построил в порту Виктория ресторан-казино «Мега» – легальную фабрику развлечений, ставшую настоящей золотой жилой. Юн общается с людьми так, что даже первый встречный почувствует себя его лучшим другом.

ТИ ЛОК



Лок знаком с Юном еще с детства, он был одним из первых членов банды «Золотая трость». Будучи на год старше Юна, именно Лок стоял рядом с будущим главарем ЗТ, когда тот совершил свое первое преступление – украл три яблока у слепого торговца фруктами.

Псих до мозга костей, Лок принял безрассудный стиль жизни «Золотой трости» и довел его до опасной, но в то же время логичной крайности. Он – живое воплощение идеологии ЗТ: дерзкий, наглый, безжалостный. Лок всегда пребывает в дурном расположении духа, никогда не улыбается и не смеется. Он состоит в банде с момента ее основания и считает себя таким же вожаком, как и Юн. Однако Ти недостает обаяния и навыков работы с людьми, присущих лидеру «Трости», поэтому ему никогда не стать кем-то большим.

В РОЛЯХ

БИЛЛИ ВОНГ



Билли выросла в тени «Когтя дракона» – одного из самых известных мафиозных кланов Гонконга, которым руководит ее отец Джеймс Вонг, – поэтому она с малых лет старалась не привлекать к себе лишнего внимания. Она получала все, что желала, но провела детство почти в полном уединении, окруженная телохранителями. Ее жизнь всегда была в опасности – этого нельзя избежать, если вы находитесь в орбите одного из гигантов преступного мира.

Трудные детство и юность наложили отпечаток на характер Билли. Она всегда осторожна, не доверяет окружающим, у нее нет близких друзей. Несмотря на это, Билли сохраняет веру в светлое будущее своей дочери Теко, для которой она постаралась устроить нормальную жизнь. Билли решительна и бесстрашна – это, пожалуй, две самые полезные черты характера, унаследованные ею от отца.

ТЕКО



Теко родилась в Сан-Франциско. Первые девять лет жизни она провела в разъездах по всему западному побережью США, останавливаясь в Сиэтле, Аркате, Лос-Анджелесе, где ее мать Билли пыталась начать новую жизнь. Теко редко стремится контактировать с новыми людьми.

Ее манера подходить ко всему серьезно проявилась еще в детстве, которое прошло в постоянном страхе за жизнь. Всегда спокойная, уверенная в себе, Теко говорит вполголоса, что, впрочем, не стоит считать признаком кроткого нрава. Теко регулярно медитирует по дзен-буддистской методике, что позволяет ей сохранять хладнокровие в любой ситуации.

КОГОТЬ ДРАКОНА

«Коготь дракона» – одна из самых легендарных криминальных группировок Гонконга. Клан был создан Жа Вонгом еще в XIX веке в эпоху «опиумных войн» как законное средство защиты семейной транспортной компании и ее складов от нападений британцев. Однако в ходе второй «опиумной войны» «Коготь дракона» отошел от легальной коммерческой деятельности и начал перетягивать на себя контроль за торговлей наркотиками в Китае. Обладающие богатыми традициями, строго следующие древним законам чести и верности, члены клана «Коготь дракона» считают себя элитой преступного мира Гонконга.

ЗОЛОТАЯ ТРОСТЬ

«Золотая трость » была основана несколькими мальчишками с бедных улиц Ковлуна ради одной-единственной цели – выживания. Возглавляемая 12-летним Юном Ги, банда начинала с нападений на городских торговцев. Подростки нападали на крупные магазины под конец рабочего дня, пользуясь численным превосходством, забирали все, что попадалось под руку, и убегали, пока не утихла суматоха. «Золотая трость » отрицает понятие «чести», принятое в «Когте дракона», считая его чересчур устаревшим, мешающим дальнейшему развитию. Судя по диаметрально противоположным принципам и стилю жизни, столкновение между «Тростью» и «Когтем» станет одной из самых кровавых бандитских войн в истории современного Гонконга.

СИНДИКАТ ЗАХАРОВА

Криминальный клан Захаровых возник в начале 1980-х, когда двое братьев, Борис и Виктор Захаровы, начали скупать коммерческую недвижимость в неблагополучных районах Чикаго. Позже они создали хитрую систему для иммигрантов, которая включала в себя «потогонные цеха» и квартиры в многоэтажных домах. В конце десятилетия братья воспользовались шансом пробиться на активно расширявшийся рынок героина. Они брали к себе самых отъявленных преступников из стран бывшего СССР, дабы те помогли им добиться сверхприбылей. Для контроля над этой частью бизнеса в Чикаго приехал их племянник Деймон Захаров. Вскоре Виктор и Борис погибли в бандитской перестрелке, их убийцы до сих пор не найдены. Деймон немедленно взял всю власть в синдикате в свои руки. Позже к нему присоединился его брат Владимир.

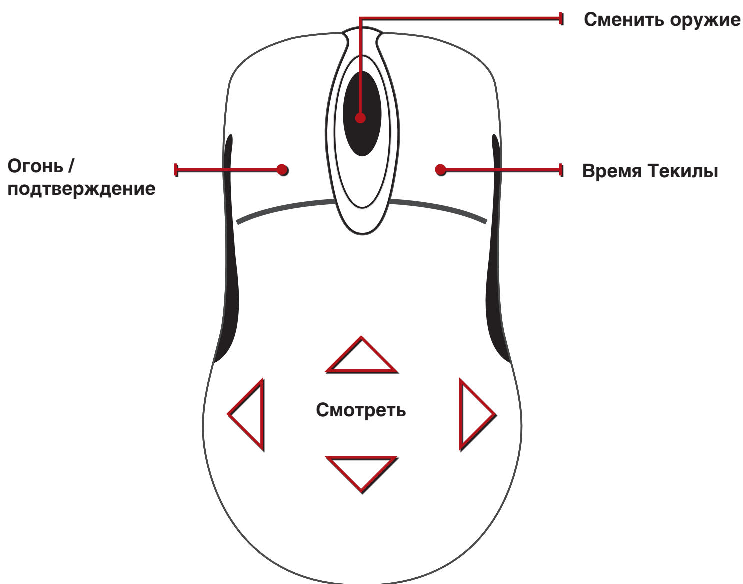
ИМПЕРСКИЕ ДЕВЯТКИ

«Имперские девятки» – давние соперники «Когтя дракона». Было время, когда они владели немалой часть Гонконга и вели бесконечные битвы с «Когтем» за контроль над продажей наркотиков. Потерпев сокрушительное поражение в 1930-х годах, «Девятки» объединились с бывшими конкурентами. С тех пор они сохраняют определенную независимость и используются «Драконом» по мере надобности. Группа «Имперские девятки» немногочисленна, но состоит из искусных воинов, владеющих как огнестрельным оружием, так и секретами рукопашного боя. Их по праву считают самыми опасными наемными убийцами в Китае.

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

Шаг влево	A
Назад	S
Вперед	W
Шаг вправо	D
Командный чат	T
Чат (общий)	Y
Действие/подтверждение	Пробел
Граната	Q
Счет/описание миссии	Tab
Спрятаться в укрытие	Левый Ctrl
Меню паузы	Esc
Лечение	1
Меткий выстрел	2
Свинцовый шквал	3
Кровавый веер	4
Подобрать оружие	F
Сменить оружие	E
Подтверждение/чат (общий)	Enter

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА
Здесь вы можете начать сюжетную кампанию Stranglehold. В роли Текилы – вы.



ПРОДОЛЖИТЬ
Вернуться к ранее начатой игре с момента последнего сохранения.

ГЛАВЫ
Здесь вы можете заново пройти ранее открытые главы сюжетной кампании.

ОНЛАЙН
См. раздел «Сетевая игра».

БОНУСЫ
Во время прохождения игры вы зарабатываете очки за стиль. На эту «валюту» вы можете купить здесь различные бонусы (см. «Магазин бонусов»).

НАСТРОЙКИ

ЗВУК
Здесь вы можете настроить громкость музыки и эффектов.

ГРАФИКА
Здесь можно вносить различные изменения влияющие на внешний вид игры. Не забывайте, что изменение этих настроек может повлиять также и на скорость игры. Пределы изменений могут быть ограничены возможностями вашей видеокарты.

СЕТЕВАЯ ИГРА
Выберите своего персонажа для сетевой игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

РОЛИКИ
Здесь вы можете просмотреть рекламные ролики новых игр от Midway.

ОБ АВТОРОАХ
Полный список разработчиков Stranglehold.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

АПТЕЧКИ



Этот небольшой красный чемоданчик с большим белым крестом на боку – набор первой помощи, помогающий Текиле выжить. Если вы его подберете, инспектор сможет залечить большинство своих ран.

БУМАЖНЫЕ ЖУРАВЛИКИ



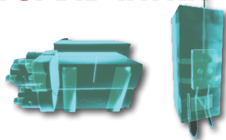
Бумажные журавлики – награды для тех, кто внимательно осматривает уровни и решает головоломки. Каждый журавлик тут же увеличивает запас энергии Текилы на четверть. Кроме того, они открывают и другие секреты в игре, так что постарайтесь найти их.

ГИТАРНЫЕ ЧЕХЛЫ



Перед началом миссии в ресторане «Мега» Текила получает гитарные чехлы, в которых находятся аптечки и боеприпасы. Разложите эти чехлы по стратегически выгодным точкам.

ВЗРЫВЧАТКА



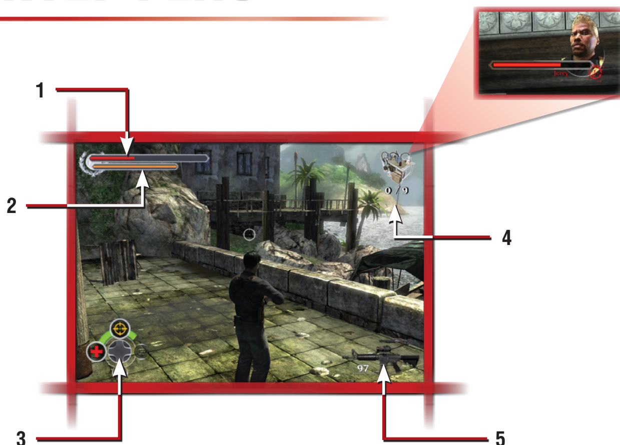
Во время двух миссий, действие которых происходит в Тай-О, Текиле придется закладывать взрывчатку. Места установки фугасов отмечены такими «указателями».

ЗВЕЗДЫ



За уничтожение противников в Stranglehold вы получаете звезды. Убейте врага обычным выстрелом, и вам дадут одну звезду. Уничтожьте его стильно, используя интерактивные объекты, – и вы заработаете пять. Звезды можно объединять, выполняя цепочки комбинированных атак. Сколько звезд сумеете набрать вы?

ИНТЕРФЕЙС



1. ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ

Запас жизненных сил уменьшается по мере того, как Текила получает ранения. Чтобы восстановить здоровье, собирайте аптечки, разбросанные по уровням (см. раздел «Лечение»).

2. ВРЕМЯ ТЕКИЛЫ

Этот индикатор показывает запас «времени Текилы».

3. ЗАДАНИЯ / ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ «БОССА»

Вы получаете информацию о текущих целях по телефону либо в виде текста, который появляется в центре экрана. В ходе выполнения миссий вы можете увидеть, сколько заданий выполнено и сколько еще осталось. Во время сражений с многочисленными «боссами» индикатор показывает лицо противника и запас его здоровья.

4. ОРУЖИЕ

Показывает, какое оружие – основное и дополнительное – носит с собой Текила.

5. ЭНЕРГИЯ ТЕКИЛЫ

Энергия Текилы – суперприемы, которые Текила зарабатывает, уничтожая врагов необычными способами. Индикатор, расположенный в левой нижней части экрана, заполняется зеленым цветом по мере того, как Текила получает очки за стиль. По мере накопления на указателе один за другим зажигаются значки суперприемов – это значит, что их можно использовать. Чтобы активировать энергию Текилы, нажмите одну из цифр, соответствующих выбранному вами приему.



Вы можете быстро заполнить шкалу энергии Текилы, собирая бумажные журавлики, разбросанные по уровням.

Каждый из суперприемов впервые появляется на одном из трех начальных уровней. **Лечение** становится доступным после того, как вы заработаете первую звезду. **Меткий выстрел** появляется на уровне **Рынок**, **Свинцовый шквал** – в Тай-О, **Кровавый веер** – в ресторане «Мега» (подробнее см. в разделе «Энергия Текилы»).

6. ОЧКИ СТИЛЯ И КОМБИНАЦИИ

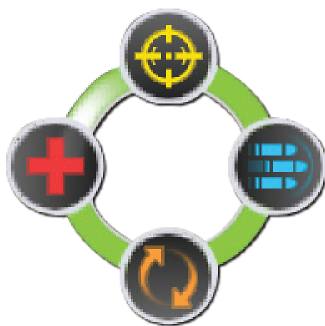
Уничтожая врагов с особой красотой и изяществом, вы зарабатываете очки стиля. Старайтесь попасть в противников во время прыжков или езды на барных столиках.

Очки стиля показаны в виде звезд, которые выстраиваются столбиком в нижней части экрана и перетекают в запас энергии Текилы. Чем больше очков стиля вы заработали, тем быстрее заполнится индикатор, позволяющий выбрать какой-либо из подсвеченных суперприемов.

Проводя стильные атаки одну за другой, Текила создает «стилевую комбинацию». В эти моменты число, расположенное около шкалы энергии Текилы, увеличивается (см. раздел «Энергия Текилы»).

Стилевые комбо ограничены по времени. Вы должны уничтожить текущих противников и атаковать новых прежде, чем остановится таймер или счетчик комбинаций упадет до нуля. Считаете себя стильным? Докажите!

ЭНЕРГИЯ ТЕКИЛЫ



ЛЕЧЕНИЕ



Чтобы быстро поправить здоровье, нажмите клавишу 1, и часть индикатора энергии Текилы превратится в жизненную энергию.

МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ



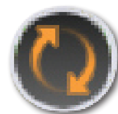
С помощью «Меткого выстрела» Текила может поражать противников на дальних дистанциях и целиться в определенные части тела. Этот прием очень полезен, если враг стоит очень далеко, спрятался или виден лишь частично. Кроме того, «Меткий выстрел» хорош для стрельбы по взрывоопасным и хрупким объектам. Чтобы перейти в режим «Меткого выстрела», нажмите **2**. Повторное нажатие выключит его.

СВИНЦОВЫЙ ШКВАЛ



«Свинцовый шквал» незаменим для уничтожения преград и конструкций, за которыми могут скрываться враги. Он обрушивает целый поток пуль, причиняя серьезный ущерб не только противникам, но и всем объектам в округе. Во время «Свинцового шквала» Текила практически неуязвим. Чтобы активировать этот суперприем, нажмите клавишу **3**.

КРОВАВЫЙ ВЕЕР



«Кровавый веер» – разрушительный вихрь в замедленном действии, уничтожающий всех противников рядом с Текилой и причиняющий урон «боссам». Этот прием полезен в моменты, когда вы оказываетесь в окружении или под слишком плотным огнем. Чтобы активировать его, нажмите клавишу **4**.

СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН

В ходе расследования Текила получает указания по сотовому телефону. Чтобы получить подробную информацию о миссии, откройте меню нажатием клавиши **Tab**. Там вы увидите текст задания или полезные подсказки.



МАГАЗИН БОНУСОВ

Очки стиля, заработанные в ходе игры, можно обменять на награды в магазине бонусов. Вы наверняка знаете в лицо владельца этой лавки.

Выберите предмет. Ценники появляются во время перемещения по списку. Ваш запас очков стиля указан внизу.



ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Во время мини-игры «Противостояние» нажимайте клавиши **A** и **D**, чтобы уклоняться от вражеских пуль, не прекращая стрельбы. Эта мини-игра, цель которой – выжить в ближнем бою с несколькими противниками, часто встречается на уровнях Stranglehold. Молниеносные рефлексы Текилы позволяют игроку уклоняться от пуль в замедленном режиме и одновременно уничтожать оппонентов. Награда за быструю реакцию и меткие выстрелы – очки стиля.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МИРОМ

ПРИЕМЫ ТЕКИЛЫ

ВРЕМЯ ТЕКИЛЫ



Когда наступает «Время Текилы», мир замедляет свой темп, позволяя инспектору выполнять свою работу с особой эффективностью. «Время Текилы» включается автоматически, когда вы прыгаете, взаимодействуете с объектом или когда ваш прицел находится рядом с противником. С его помощью вы сможете проделывать трюки, которыми бы гордился Джон Ву. Чтобы включить или выключить «Время Текилы» вручную, нажимайте правую кнопку мыши. Запас «времени Текилы» пополняется автоматически.

УКРЫТИЕ ЗА СТЕНОЙ



Прижавшись к стене и выглядывая из-за угла, вы избежите лишнего внимания. Подойдите к стене, колонне или любому другому месту, где можно спрятаться, и нажмите левую клавишу **Ctrl**. Используйте **A** и **D**, чтобы высовываться в нужном направлении и прицеливаться во врагов. Чтобы отойти от стены, повторно нажмите левый **Ctrl**. Чтобы прислониться еще быстрее, нажмите и удерживайте левый **Ctrl** на бегу.

РАСКАЧИВАНИЕ НА ЛЮСТРЕ



Люстры позволяют быстро прыгать с одного балкончика на другой. Люстры, за которые можно уцепиться, подсвечены. В некоторых случаях Текила способен комбинировать прыжки, перескакивая по люстрам. Чтобы прыгнуть на люстру, нажмите **Пробел**.

БЕГ ИЛИ СКОЛЬЖЕНИЕ ПО ПЕРИЛАМ



Бег вверх или скольжение вниз по лестничным перилам эффективнее традиционных методов передвижения, поскольку дает Текиле преимущество над противниками. Бег и скольжение по перилам отлично сочетаются с прыжками от стен; комбинируя эти приемы, вы заработаете немало очков стиля. Чтобы подняться или спуститься по подсвеченным перилам, нажмите **Пробел**.

ПРЫЖОК



Нажмите **Пробел**, чтобы прыгнуть в ту сторону, куда бежит Текила. Во время прыжка вы можете целиться и вести огонь в любом направлении.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МИРОМ

ОГРАЖДЕНИЯ

Нажмите **Пробел**, чтобы прыгнуть на подсвеченное ограждение. Стоя на ограждении, вы получаете широкий обзор помещения и можете отстреливать противников сверху.



СТОЛЫ НА КОЛЕСИКАХ

Столики позволяют Текиле вести огонь по врагам и одновременно быстро преодолевать расстояния. Подойдите к подсвеченному столику и нажмите **Пробел**. «Время Текилы» включится автоматически, если вы прицелитесь в противника. Вы можете управлять движением столика влево-вправо.



СКОЛЬЖЕНИЕ ПО СТОЛАМ

Если вы подбегаете прямо к невысокому объекту (стол, прилавок, платформа и т. п.), Текила автоматически скользит по нему.



СПУСК ПО ТРОСАМ

Тросы открывают быстрый путь в новые части уровней. Чтобы ухватиться за подсвеченный трос, нажмите **Пробел**. Клавиша **W** ускоряет движение, **S** – замедляет.



ПРЫЖОК ОТ СТЕНЫ

Подбегите к стене или любой другой вертикальной поверхности и нажмите **Пробел**, чтобы выполнить прыжок от стены. Резко сменив направление движения, вы получите преимущество над стоящими рядом противниками или сможете увидеть, что находится за преградой.



СТРЕЛЬБА ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ ЛЕЖА

Текила может вести огонь из положения лежа, представляя собой при этом трудную мишень. Чтобы лечь на землю, прыгните вниз и продолжайте стрелять либо удерживайте **Пробел**. Лежа на земле, вы можете перекатываться, нажимая клавиши **A** и **D**.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МИРОМ

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

ПРИСЕДАНИЕ

Приседая, вы становитесь более трудной мишенью для врагов. Нажмите клавишу **C**, чтобы присесть за опрокинутым столиком, машиной и другими объектами. Чтобы встать, нажмите **C** еще раз.



ОПРОКИДЫВАНИЕ СТОЛОВ

Текила может создать импровизированное укрытие, опрокинув стол и спрятавшись за ним. Подойдите к столу и нажмите левую клавишу **Ctrl**, чтобы толкнуть его. Помните: ваше «укрытие» сделано из дерева, так что вечным оно не будет. Вы можете опрокинуть стол на ходу, удерживая левый **Ctrl** еще до того, как Текила ударит его ногой.



ВЗРЫВООПАСНЫЕ ОБЪЕКТЫ

В Stranglehold часто встречаются емкости с взрывоопасными веществами. Обращайте внимание на желтые и зеленые бочки, газовые насосы, маленькие и большие цистерны с пропаном. Эти объекты пригодятся как для решения головоломок, так и для уничтожения целой толпы врагов одним точным выстрелом.









ОСОБО ХРУПКИЕ ОБЪЕКТЫ



Некоторые из разрушаемых объектов можно использовать против врагов. Обращайте внимание на желтые доски, поддерживающие различные части уровней.

Выстрелив по доскам, вы откроете новый путь либо доставите немало проблем врагам. Знаки, кондиционеры и другие, казалось бы, рядовые объекты могут помочь в расправе над противниками (и заодно принесут очки стиля).

ЛАЗЕРНЫЕ ЛУЧИ



Русские бандиты мыслят тактически – чтобы помешать Текиле добраться до пентхауса, они установили взрывчатку с лазерными детекторами. Постарайтесь переплюнуть подручных Захарова, обрушивая части уровня на лазерные лучи, детонирующие фугасы.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА



Припаркованные автомобили – еще одно оружие в руках Текилы. Расстреливайте машину до тех пор, пока не взорвется ее бензобак.

ПОДСКАЗКИ НА ПРЕДМЕТАХ

Разрушаемые предметы, которые могут помочь вам в прохождении уровней, отмечены вспышками.



ПРИМЕЧАНИЕ:

После первых нескольких уровней число вспышек уменьшается, однако это не значит, что разрушаемых объектов нет. Экспериментируйте!

ОРУЖИЕ



«Инфорсер» – классическое оружие в арсенале Текилы. Этот мощный пистолет, эффективный на ближних и средних дистанциях, может использоваться для стрельбы с обеих рук.



Нельзя не считаться с сокрушительной мощью .44-калиберного «Матадора». Как и «Инфорсер», этот пистолет можно использовать для стрельбы с обеих рук, однако его скорострельность хуже. «Матадор» эффективен на ближних и средних дистанциях.



Штурмовая винтовка M5-SBS быстро и точно поражает цели на дальних дистанциях при стрельбе короткими очередями. Вы можете пожертвовать меткостью, чтобы, удерживая спусковой крючок, обрушить на противников целый шквал пуль.



Пистолет-пулемет «Локо» идеален для ведения боя на ближних и средних дистанциях с потрясающей скорострельностью. «Локо» можно использовать для стрельбы с обеих рук, однако далеко стоящие цели из него поразить непросто.

ОРУЖИЕ



Дробовик «Урса» помпового действия – отличное оружие для ближнего боя. Его мощный залп свалит с ног даже самых крепких противников. Единственные недостатки «Урсы» – низкая скорострельность и ограниченный радиус действия.



Пулемет JWS-50 – лучшее решение для подавления противника огнем. Его вместительный магазин и крупные заряды 50-го калибра сокрушают врагов даже на дальних дистанциях. Однако сильная отдача при стрельбе снижает точность попаданий.



Реактивная система «Тор M.R.M.» – легкое переносное устройство, без труда поражающее цели на дальних дистанциях. Оно сочетает точность и взрывную силу.



Стандартная разрывная граната армейского образца способна уничтожить немало противников в ближнем бою. Удобный размер и сбалансированный вес позволяют забрасывать гранату даже в труднодоступные уголки.

СЕТЕВАЯ ИГРА



СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ И ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Перед началом игры по сети необходимо подключиться к серверу, используя имя вашей учетной записи и пароль. Если у вас их нет, вам придется завести новую учетную запись. Введите имя записи и пароль, после чего следуйте инструкциям на экране.

БЫСТРЫЙ МАТЧ

Игра сама попытается найти для вас лучший матч. Выберите **Да** или **Нет** в зависимости от того, нужен ли вам ранговый матч. Если матч найден, на экране появится запрос на подключение. Во время поиска система учитывает ряд различных параметров: навыки участвующих игроков, качество сетевого соединения и правила, действующие на сервере.

СПИСОК МАТЧЕЙ

Здесь вы можете просмотреть списки матчей, фильтруя их по режимам или наличию ранговых встреч.

СОЗДАНИЕ МАТЧА

Здесь вы можете создать собственный матч, указав следующие настройки:

РАНГОВЫЙ МАТЧ

Выберите **Да** или **Нет** в зависимости от того, желаете ли вы сделать этот матч ранговым.

ОТКРЫТЫЕ ЯЧЕЙКИ

Вы можете указать количество ячеек для свободного подключения игроков.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения DVD-дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

AI·implant







Stranglehold © Midway Amusement Games, LLC, 2007. Все права защищены. Stranglehold, MIDWAY и логотипы Midway являются товарными знаками Midway Amusement Games, LLC. Unreal® является товарным знаком Epic Games, Inc. Используется с разрешения. Unreal® Engine © Epic Games, Inc., 1998–2007. Все права защищены. Используется с разрешения. «Часть программного кода принадлежит BGT BioGraphic Technologies Inc. и его лицензиарам. © BioGraphic Technologies, 2000–2005». Havok.com™ © Havok.com Inc. или его лицензиары, 1999–2007. Все права защищены. Подробности на сайте www.havok.com. Часть программного кода принадлежит Engenuity Technologies Inc. © Engenuity Technologies Inc., 2000–2007. Издается по лицензии Midway Games Limited. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», **www.nd.ru**, 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный),e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru.